



Das Lernspiel-System

Disney · PIXAR

OBEN

Bedienungsanleitung

Liebe Eltern,

*wir von **VTech**® sind überzeugt, dass unsere Kinder große Fähigkeiten in sich tragen. Um diese Fähigkeiten zu fördern, entwickeln ausgebildete Pädagogen bei uns sinnvolle und kindgerechte Lernspielzeuge. Sie haben ein Produkt aus unserer Reihe **V.Smile**® **Das Lernspiel-System** gekauft. Unsere **V.Smile**® Produkte werden speziell für Kinder im Kindergarten-, Vorschul- und Schulalter entwickelt. Sie ermöglichen Ihrem Kind, sich spielerisch mit klassischen Lernthemen zu beschäftigen. Die den Kindern angeborene Freude am Lernen und Entdecken wird durch dieses motivierende Lernspielzeug verstärkt. Die Geschicklichkeit und das Reaktionsvermögen Ihres Kindes können durch die verschiedenen Lernspiele gesteigert werden.*

*Die individuelle Gestaltung der **V.Smile**® Produkte, die altersgemäßen Inhalte und Themen werden Ihr Kind begeistern!*

Das kindgerechte Design und die der Altersstufe angepasste Bedienung erlauben Ihrem Kind, sich spielerisch Kenntnisse und Fähigkeiten anzueignen, damit der Einstieg in die Schule leichter fällt.

*Ihrem Kind und Ihnen wünscht **VTech**® viel Spaß beim Spielen und Lernen!*

*Mehr Informationen zu **VTech**® und weiteren **VTech**® Lernspielprodukten finden Sie unter: www.vtech.de*

EINLEITUNG

Carl Fredricksen hat beschlossen, sich einen Kindheitstraum zu erfüllen. Er bindet tausende von Luftballons an sein Haus und hofft, damit die Paradiesfälle in Südamerika zu erreichen. Aber Carl hat einen Blinden Passagier. Russell ist Junior Wildniserforscher. Carl lässt Russell in sein Haus und sie fliegen gemeinsam zu Ihrem Ziel. Dort angekommen erleben sie ein Land, welches viel seltsamer und spannender ist, als sie es sich vorgestellt hatten und in dem die größte Gefahr von Carls Held aus Kindertagen, Charles F. Muntz, ausgeht. Als Charles Russell gefangen nimmt, riskiert Carl alles, um ihn zu befreien und beide sicher nach Hause zu bringen.

Spielbeginn

Schritt 1: Auswahl des Spielmodus

Bewegen Sie den Joystick nach oben oder nach unten, um einen Spielmodus auszuwählen. Drücken Sie die **OK-Taste** des Joysticks, um Ihre Auswahl zu bestätigen.



1. Lernabenteuer

In diesem Spielmodus können Sie das Abenteuer mit Carl, Russell, Kevin und Dug wie im Film erleben.



Abenteuerspiel

Spielen Sie die 4 Spiele im Zusammenhang der Geschichte.

Einzelspiel

Spielen Sie die Spiele in beliebiger Reihenfolge.

· Abenteuerspiel

Der Spielstand, den Sie vor dem Abschalten des **V.Smile**® Gerätes erreicht haben, wird gespeichert. Sie können entweder ein neues Spiel beginnen oder beim nächsten Einschalten Ihr Spiel fortsetzen, sofern Sie nicht die Stromzufuhr unterbrochen oder die Lernspielkassette aus der Konsole entfernt haben. Wenn Sie das Spiel zu ersten Mal spielen, wird diese Anzeige übersprungen.



Weiter

Wählen Sie „Weiter", wenn Sie ein Spiel weiterspielen möchten.

Neues Spiel

Wählen Sie „Neues Spiel", wenn Sie ein neues Spiel starten möchten.



· Einzelspiel

Im **Einzelspiel-Modus** können Sie ein beliebiges Spiel auswählen. Bewegen Sie den Cursor auf das gewünschte Spiel und wählen Sie es durch Drücken der **OK-Taste** aus.

· Bonusspiele auf der V.Link™ Internetseite



Wenn Sie im Abenteuerspiel eine bestimmte Anzahl von Punkten erreichen, erhalten Sie besondere Goldmünzen. Wenn Sie diese Punktzahlen auf den **V.Link™** (separat im Handel erhältlich) speichern, können Sie auf der **V.Link™** Internetseite ganz besondere Bonusspiele mit den Goldmünzen freischalten. Bitte beachten Sie, dass keine Daten auf das **V.Smile®** Gerät zurückgespeichert werden können.

Goldmünzen sammeln:

Goldmünzen	Benötigte Punkte
Erste Goldmünze	Es müssen 500 Punkte erreicht werden.
Zweite Goldmünze	Es müssen 1300 Punkte erreicht werden.
Dritte Goldmünze	Es müssen 1700 Punkte erreicht werden.
Vierte Goldmünze	Es müssen 2500 Punkte erreicht werden.

2. Lernspiele



Im **Lernspiel-Modus** können Sie ein beliebiges Spiel auswählen. Außerdem können Sie die Einstellungen nach der Auswahl des Spiels verändern, beispielsweise die Schwierigkeitsstufe. Alle Wahlmöglichkeiten müssen mit dem **Joystick** angewählt und mit der OK-Taste bestätigt werden.



3. Einstellungen



Schalten Sie die Hintergrundmusik ein oder aus, indem Sie den **Joystick** auf die gewünschte Einstellung bewegen. Außerdem können Sie auswählen, ob Sie mit begrenzter oder unendlicher Ausdauer spielen möchten. Bewegen Sie den Zeiger anschlissend zum OK-Symbol und drücken Sie zum Abschluss die OK-Taste.



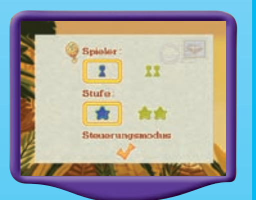
4. V.Link™ Verbindung

(Nur bei Geräten, die den V.Link™ unterstützen.)



Wenn Sie den **V.Link™** (separat im Handel erhältlich) an Ihr **V.Smile®** Gerät anschließen, erscheint im Hauptmenü ein neuer Auswahlpunkt: **V.Link™** Verbindung. Über diesen Menüpunkt ist es möglich, Punktestände auf den **V.Link™** zu übertragen. Wenn die Spielstände übertragen sind, können Sie den **V.Link™** am USB-Port Ihres Computers anschließen und auf der **V.Link™** Internetseite einige lustige Bonusspiele freischalten. Bitte entfernen Sie den **V.Link™** nicht aus der Buchse, solange Daten gespeichert werden. Es können keine Daten auf das **V.Smile®** Gerät zurückgespeichert werden.

Schritt 2: Auswahl der Spieleinstellungen



1. **Anzahl der Spieler:** Bewegen Sie den **Joystick** einfach auf die Anzahl der Spieler und bestätigen Sie mit der **OK-Taste**. Bitte beachten Sie, dass der 2-Spieler-Modus nur bei den **V.Smile® Lernkonsolen**, nicht aber beim **V.Smile® Cyber Pocket™** und **V.Smile Pocket®** zur Verfügung steht.

2. **Stufe:** Bewegen Sie den **Joystick** entweder auf die leichte oder schwere Stufe und bestätigen Sie mit der **OK-Taste**.

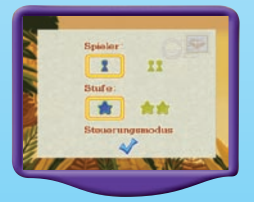


3. **Steuerungsmodus:** Bewegen Sie den Zeiger auf den Menüpunkt “Steuerungsmodus” und drücken Sie die OK-Taste. Im folgenden Bildschirm können Sie auswählen, mit welchem V.Smile Joystick Sie spielen möchten. Drücken Sie erneut die OK-Taste, wenn Sie ausgewählt haben und schließen Sie den Vorgang durch Auswahl des Häkchens ab.





4. Wenn Sie alle Einstellungen zu Ihrer Zufriedenheit vorgenommen haben, können Sie durch Auswahl des Häkchens den Vorgang abschließen.



Schritt 3: Spielstart

- Um ein **Lernabenteuer** zu spielen, wählen Sie bitte den entsprechenden Menüpunkt aus. Für nähere Spielangaben lesen Sie bitte bei „**Spiele**” im Abschnitt **Lernabenteuer** nach.

- Um ein **Lernspiel** zu spielen, wählen Sie bitte den entsprechenden Menüpunkt aus. Für nähere Spielangaben lesen Sie bitte bei „**Spiele**” im Abschnitt **Lernspiele** nach.

Zusatzfunktionen

Hilfe-Taste

Drücken Sie die **Hilfe-Taste**, damit Anweisungen wiederholt werden oder um Hinweise zu bekommen, die zur Lösung der Aufgaben nützlich sind.



Ende-Taste

Wenn Sie die **Ende-Taste** während des Spiels betätigen, wird das Spiel gestoppt und Sie werden gefragt, ob Sie das Spiel wirklich verlassen möchten. Wenn dies der Fall ist, wählen Sie das Häkchen. Wählen Sie das Kreuz, wird das Spiel fortgesetzt. Drücken Sie die **OK-Taste**, um Ihre Antwort zu bestätigen.



Lernspiel-Taste

Drücken Sie die **Lernspiel-Taste** während des Spiels, wird das Spiel gestoppt und Sie werden gefragt, ob Sie das aktuelle Spiel wirklich verlassen möchten. Sie gelangen direkt in das Menü „**Lernspiele**", wenn Sie das Häkchen auswählen. Wählen Sie das Kreuz wird das Spiel fortgesetzt. Drücken Sie die **OK-Taste**, um Ihre Antwort zu bestätigen.



Spiele

Lerninhalte

Lernabenteuer	Lerninhalte
Lernabenteuer 1 – Reise zu den Paradiesfällen	Formen
Lernabenteuer 2 – Dschungel Abenteuer	Muster
Lernabenteuer 3 – Lauf, Kevin lauf!	Zählen, Subtraktion
Lernabenteuer 4 – Rettung kommt	Farben

Lernspiele	Lerninhalte
Lernspiel 1 – Formen-Felsen	Bilder zuordnen
Lernspiel 2 – Lagerfeuer Mathe	Addition, Zählen

Status Anzeige

In den Spielen zeigt die Statusleiste, wieviele Punkte im aktuellen Spiel bereits erreicht wurden, wieviel Ausdauer noch übrig ist, was die Aufgabenstellung ist und wieviel Zeit noch bleibt, um die Aufgabe zu erledigen.

- -Aufgabe – Diese Aufgabe soll gelöst werden.
- -Ausdauer – Diese Aufgabe soll gelöst werden.
- -Punkte – Die bereits erreichten Punkte im aktuellen Spiel.
- -Zeit – Soviel Zeit verbleibt noch, um die Aufgabe zu bewältigen.



Spielstand speichern

Der Spielstand wird automatisch gespeichert, sobald ein Spiel erfolgreich beendet wurde. Allerdings bleibt der Spielstand nur solange erhalten, wie die Stromzufuhr nicht unterbrochen wird und die Lernspielkassette im Gerät verbleibt.

Auf dem **V.Link**™ (separat erhältlich) können Punktestände gespeichert werden. Diese können nicht auf das **V.Smile**® Gerät zurückübertragen werden.

SPIELE

Allgemeine Steuerung

←	Nach links bewegen
→	Nach rechts bewegen
↑	Nach oben bewegen
↓	Nach unten bewegen
Rote Taste	Aufgabe lösen
Gelbe Taste	Aufgabe lösen
Blaue Taste	Aufgabe lösen
Grüne Taste	Aufgabe lösen
OK-Taste	Auswahl bestätigen

Besonderheiten der Steuerung

← →	Bewege den Joystick nach rechts und links, um aus den Wolken zu kommen (Lernabenteuer 1)
Den Joystick im Kreis bewegen	Bewege den Joystick im Kreis, um damit Räder zu drehen oder Marshmallows zu rösten
OK-Taste	Drücke die **OK-Taste**, um zu springen oder bestimmte Aufgaben zu lösen

Lernabenteuer

Reise zu den Paradiesfällen



Spielverlauf

Hilf Carl und Russell bei Ihrem Flug nach Südamerika. Du musst allen Hindernissen ausweichen und die passenden Ballons einsammeln.

Lerninhalt: Formen

 **leicht:** Wenige Hindernisse, sammle 3 gleiche Formen ein

 **schwer:** Mehr Hindernisse, sammle 3 unterschiedliche Formen ein



Steuerung:

Steuerung	Joystick-Modus
Steuere das Haus	Bewege den Joystick nach rechts und links, oben und unten
Aus einer Wolke entkommen	Bewege den Joystick nach rechts und links

2-Spieler Modus:

- Spieler 1 spielt den ersten Abschnitt, Spieler 2 den zweiten

Dschungel Abenteuer

Spielverlauf



Carl und Russell erkunden den Dschungel und Russell möchte die Gunst der Stunde nutzen, um einige südamerikanische Pflanzen in ihrem natürlichen Lebensraum zu entdecken. Hilf Carl und Russell, den Tieren und Hindernissen auf dem Weg auszuweichen. Wenn sie anhalten, um eine Pflanze zu sammeln, musst Du die richtige Pflanze oder Frucht auswählen, um das Muster zu ergänzen.

Lerninhalt: Muster



leicht: Wenig Hindernisse, füge eine fehlende Pflanze in das einfache Muster ein



schwer: Viele Hindernisse, füge zwei fehlende Pflanzen in das komplexere Muster ein



Steuerung:

Steuerung	Joystick-Modus
Carl oder Russell nach rechts oder links bewegen	Bewege den Joystick nach rechts und links
Springen	Drücke die **OK-Taste**
Weinreben und Bäume erklimmen	Bewege den Joystick nach oben oder unten
Antwort auswählen	Bewege den Joystick nach recht und links
Auswahl bestätigen	Drücke die **OK-Taste**

2-Spieler Modus:

- Gemeinsames Abenteuer im Dschungel
- Spieler 1 steuert Carl
- Spieler 2 steuert Russell
- Beide Spieler fügen abwechselnd die fehlenden Teile in die Muster ein

Lauf, Kevin lauf!



Spielverlauf

Carl, Russell und Kevin fliehen vor den Hunden aus Muntz' Versteck. Steuere Kevin nach links und rechts, um den Hindernissen auszuweichen. Wenn die Hunde den Weg versperren, musst Du sie zählen und den Tennisball mit der richtigen Zahl auswählen. Carl wirft diesen dann fort, um sie abzulenken.



Lerninhalt: Zählen, Subtraktion

 **leicht:** Wenige Hindernisse, wähle die richtige Antwort aus drei Möglichkeiten aus

 **schwer:** Viele Hindernisse, wähle die richtige Antwort aus vier Möglichkeiten aus

Steuerung:

Steuerung	Joystick-Modus
Kevin nach rechts oder links bewegen	Bewege den Joystick nach rechts und links
Antwort auswählen	Bewege den Joystick nach recht und links
Auswahl bestätigen	Drücke die **OK-Taste**

2-Spieler Modus:

- Beide Spieler spielen gemeinsam
- Spieler 1 steuert Kevin, während Spieler 2 die Aufgaben löst

Rettung kommt

Spielverlauf



Carl und Dug schleichen sich auf Muntz' Zeppelin, um ihre Freunde zu retten. Hilf ihnen durch den Zeppelin zu laufen, indem Du die verschiedenen Apparate bedienst, die auf dem Weg liegen. Drücke die farbigen Tasten in der richtigen Reihenfolge. Achte auf die Hindernisse und bösen Hunde.

Lerninhalt: Farben

 **leicht:** Wenige Hindernisse, einfache Folgen mit einer oder zwei Farben

 **schwer:** Viele Hindernisse, komplexe Folgen mit drei oder vier Farben



Steuerung:

Steuerung	Joystick-Modus
Kevin oder Dug nach rechts oder links bewegen	Bewege den Joystick nach rechts und links
Kiste schieben	Bewege den Joystick links
Schalter betätigen	Drücke die farbigen Tasten in der richtigen Reihenfolge
Das Rad drehen	Bewege den Joystick im Kreis
Ablenkungsmanöver von Dug	Drücke die **OK-Taste** wenn sich ein böser Hund nähert

2-Spieler Modus:

- Spieler 1 spielt Carl im ersten Teil
- Spieler 2 spielt Dug im zweiten Teil

Lernspiele

Formen-Felsen



Spielverlauf

Russell und Dug spielen ein Spiel mit den Formen-Felsen. Hilf ihnen die passenden Felsen zu den angezeigten Bildern zu finden.

Lerninhalt: Bilder

 **leicht:** Finde den Felsen, der zur angezeigten Form passt, drei stehen zur Auswahl

 **schwer:** Finde den Felsen, der zum angezeigten Bild passt, vier stehen zur Auswahl

Steuerung:

Steuerung	Joystick-Modus	Stift-Modus
Antwort auswählen	Bewege den Joystick nach rechts und links	Fahre mit dem Stift auf dem Schreib- und Malpad entlang
Auswahl bestätigen	Drücke die **OK-Taste**	Ziehe den Felsen auf die angezeigte Form und hebe den Stift vom Schreib- und Malpad ab

2-Spieler Modus:

- Spieler wechseln sich beim Spielen ab
- Spieler 1 ist Russell
- Spieler 2 ist Dug

Lagerfeuer Mathe



Spielverlauf

Carl, Russell und Dug erholen sich und rösten Marshmallows über einem Lagerfeuer. Hilf Carl dabei die richtige Anzahl Marshmallows für Russell und Dug zu rösten.



Lerninhalt: Addition, Zählen

 **leicht:** Spieler kann mit angezeigter Hilfe spielen, die Antwort liegt zwischen 2 und 10

 **schwer:** Keine Hilfestellung, die Antwort liegt zwischen 10 und 18

Steuerung:

Steuerung	**Joystick-Modus**
Antwort auswählen	Bewege den Joystick nach rechts und links
Auswahl bestätigen	Drücke die **OK-Taste**
Marshmallows rösten	Bewege den Joystick im Kreis

2-Spieler Modus:

- Beide Spieler spielen gemeinsam

PFLEGEHINWEISE

1. Reinigen Sie das Spielzeug bitte nur mit einem leicht feuchten Tuch.
2. Setzen Sie das Spielzeug niemals für längere Zeit der direkten Sonneneinstrahlung aus und lassen Sie es nie in der Nähe einer Hitzequelle stehen.
3. Lassen Sie das Lernspielzeug bitte nicht herunterfallen und öffnen Sie es nicht.
4. Halten Sie das Spielzeug fern von Feuchtigkeit und lassen Sie kein Wasser darauf kommen.

EMPFEHLUNG

Wir von **VTech**® empfehlen den Eltern, die Kinder gerade in der Einführungsphase nicht mit der **V.Smile**® **Lernkonsole** alleine spielen zu lassen. Bitte beachten Sie, dass eine längere Konzentration und eine kurze Entfernung zum Bildschirm des Fernsehgeräts zu Übermüdung führen können.

Wir empfehlen daher, während des Spiels einen möglichst großen Abstand zum Fernsehgerät zu wählen und eine Pause von jeweils 15 Minuten nach jeder Stunde, die Ihr Kind gespielt hat, einzuplanen.

PROBLEMLÖSUNG

Bitte schalten Sie die **V.Smile**® **Lernkonsole** zum Einstecken bzw. Herausnehmen der Lernspielkassette aus. Sollten Sie diesen Hinweis nicht beachten, kann dies zu Fehlfunktionen bzw. zum Defekt der **V.Smile**® **Lernkonsole** führen. Bei einer Fehlfunktion reagiert die **V.Smile**® **Lernkonsole** weder auf das Ein- noch auf das Ausschalten. Unterbrechen Sie dann für kurze Zeit die Stromzufuhr zur **V.Smile**® **Lernkonsole** (Entfernen von Batterien und Netzteil).

HINWEIS

Die Entwicklung von Kinderspielzeug ist eine verantwortungsvolle Aufgabe, die wir von **VTech**® sehr ernst nehmen. Wir bemühen uns sehr, die Richtigkeit unserer Informationen sicherzustellen – unsere Qualitätskontrolle ist äußerst streng. Dennoch können auch uns Fehler unterlaufen oder Erkenntnisse werden einfach von der Zeit überholt. Sollten Sie also Verbesserungsvorschläge haben oder sachliche Fehler entdecken, wenden Sie sich bitte an unseren Kundendienst. Wir sind dankbar für Ihre Hinweise und werden Ihre Anregungen gerne überdenken.

Hinweise zum Umweltschutz

Dieses Produkt darf am Ende seiner Lebensdauer gemäß ElektroG bzw. der EU-Richtline RoHS nicht über den normalen Hausabfall entsorgt werden, sondern muss an einem Sammelpunkt für das Recycling von elektrischen und elektronischen Geräten abgegeben werden. Das Symbol auf dem Produkt, der Gebrauchsanleitung oder der Verpackung weist darauf hin.

Mit der Wiederverwendung, der stofflichen Verwertung oder anderen Formen der Verwertung von Altgeräten leisten Sie einen wichtigen Beitrag zum Schutze unserer Umwelt. Bitte erfragen Sie bei der Gemeindeverwaltung die zuständige Entsorgungsstelle.

Serviceadresse für Anfragen und Hinweise in Deutschland:

VTech® Electronics Europe GmbH

Kundenservice

Martinstr. 5

D-70794 Filderstadt

E-Mail: info@vtech.de

Hotline: 0180/500 10 64 (Mo-Fr von 8-12 Uhr; 0,14 € /Min.)

Für eine schnelle Abwicklung Ihrer Anfragen bitten wir Sie, folgende Informationen bereitzuhalten.

- Name des Produkts oder ggf. die Artikel-Nummer
- Beschreibung des Problems
- Kaufdatum

Garantie- und Reklamationsfälle / Defekte Geräte:

Sollte das Gerät auch nach Beachtung der Hinweise immer noch nicht ordnungsgemäß funktionieren, wenden Sie sich bitte an den Fachhändler, das Warenhaus oder den Versandhandel, bei dem Sie das Gerät gekauft haben.

Schicken Sie bitte keine Geräte an unsere Serviceadresse für Anfragen und Hinweise.

Garantiekarte

Lieber Kunde,

bitte behalten Sie diese Karte, um sie bei Reklamationen dem defekten Gerät beizulegen. Diese Garantiekarte ist nur zusammen mit dem Original-Kaufbeleg gültig.

Bitte beachten Sie, dass die Reparatur Ihres **VTech®** Produktes nur dann kostenlos ausgeführt werden kann, wenn
- die Garantiezeit (2 Jahre) nicht überschritten ist
- und der Defekt durch die Garantieleistungen abgedeckt wird.

Wird der Defekt von der Garantieleistung abgedeckt, dann wenden Sie sich bitte direkt an Ihren Händler (mit dem defekten Gerät, diesem Garantieschein und dem Original-Kaufbeleg).

Defekt: ____

Produktname: ____

Absender:

Name: ____

Straße: ____

PLZ: ________________ Ort: __________________________

Telefon: ____

________________ ________________________

Kaufdatum Stempel des Händlers



Garantieleistungen

Sie sind Besitzer eines hochwertigen Lernspielzeuges von **VTech**®, das mit größter Sorgfalt hergestellt wurde und einer strengen Qualitätskontrolle unterlag.

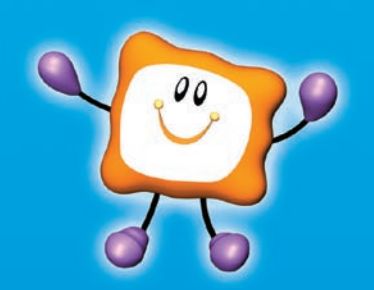
Sollte dennoch ein Defekt an Ihrem Lernspielzeug auftreten, so bieten wir Ihnen folgende Garantieleistungen:

- Garantiezeitraum: 2 Jahre ab Kaufdatum
- Garantieumfang: Schäden am Produkt, die nicht durch unsachgemäßen Gebrauch hervorgerufen wurden.
- Von der Garantie ausgenommen sind Schäden, die durch Nichtbeachten der Bedienungsanleitung bzw. unsachgemäßen Gebrauch oder durch ausgelaufene Batterien entstanden sind.
- Von der Garantie ausgenommen sind auch Transportschäden oder Schäden, die auf eine mangelhafte Verpackung zurückzuführen sind.

Bei **Problemen oder Fragen** wenden Sie sich bitte an unseren Kundenservice:

VTech® Electronics Europe GmbH
Kundenservice
Martinstr. 5
D-70794 Filderstadt
E-Mail: info@vtech.de
Hotline: 0180/500 10 64 (Mo-Fr von 8-12 Uhr; 0,14 €/Min.)





Printed in China
91-002088-785-000 ㊣